FICHE PROGRAMME

Créativité collective : 3 méthodes pour dépasser le brainstorming

Module adaptatif | ~20 min

Bien menée, la créativité collective produit l'effet 1 + 1 = 3 de l'intelligence collective. Ce module réunit trois méthodes validées par la recherche, dont le brainwriting, qui génère 20 % d'idées en plus et 42 % d'idées plus originales qu'un tour de table classique. Le module détaille aussi les cinq conditions d'une session de créativité réussie et les outils qui la font vivre, à distance, en hybride et avec l'IA.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

01 Repérer les quatre limites du brainstorming classique, de l'autocensure à l'effet d'ancrage qui uniformise les idées.

02 Faire émerger plus d'idées grâce à trois méthodes : le brainwriting 6-3-5, le reverse brainstorming et le 1-2-4-All.

03 Réunir les cinq conditions d'une session créative, de la bonne question au facilitateur garant des règles.

04 Animer une session à distance avec les bons outils, et faire de l'IA générative un accélérateur et un partenaire de créativité.

PUBLIC CONCERNÉ

Facilitateurs et participants de sessions créatives, en présentiel comme à distance, qui veulent faire émerger de meilleures idées, ensemble.

- **Prérequis :** aucun

DÉROULÉ DU MODULE

En autonomie, avec un entraînement adapté à l'apprenant.

1 **Autodiagnostic** : sur 9 dimensions pour situer ses pratiques et orienter l'entraînement.

2 **Vidéo d'expert** : de 10 minutes, ponctuée de 3 pauses de réflexion.

3 **Mises en situation** : 2 premières situations sélectionnées à partir de l'autodiagnostic, puis 16 autres facultatives. Chaque réponse reçoit un retour pédagogique : ses effets et une piste pour progresser.

4 **Engagement daté** : une action à essayer, rédigée par l'apprenant ou choisie parmi les propositions.

5 **Fiche mémo à télécharger** : repères clés, questions, engagement, notes personnelles et check-lists.

ÉVALUATION ET VALIDATION

Seuil : 80 %

Le score prend en compte les réponses aux mises en situation, l'engagement formulé et, le cas échéant, les activités d'apprentissage complémentaires. La validation requiert un engagement et un score d'au moins 80 %.

MÉTHODES & MODÈLES

- Brainstorming — Alex Osborn (BBDO), popularisé par « Applied Imagination » (1953)
- Brainwriting, dont le format 6-3-5 — inspiré de Bernd Rohrbach (1968)
- Design Sprint — Jake Knapp, Google Ventures (2016)
- Grille des 5 conditions d'une session créative et règles types de session — principe Afthonios

SOURCES & RÉFÉRENCES

- Brucks & Levav — Nature : la visioconférence réduit la génération d'idées créatives
- Leigh Thompson (Kellogg) — « Creative Conspiracy » : le brainwriting génère +20 % d'idées et +42 % d'idées plus originales que le brainstorming oral
- Paulus et al. — Human Factors : le brainwriting asynchrone génère +71 % d'idées par personne et par minute
- Michael Diehl & Wolfgang Stroebe, « Productivity Loss in Brainstorming Groups: Toward the Solution of a Riddle », Journal of Personality and Social Psychology (1987) : trois mécanismes freinent le brainstorming oral — blocage de la production, peur du jugement, relâchement de l'effort — le blocage expliquant l'essentiel de la perte

Module créé par Afthonios.com.

Contenu vérifié le 13/10/2026